



STEP & MEMO!

Spelregels

Spelvoorbereiding

1. Het spel dient gespeeld te worden in een ruimte waar de voetstappen een voetpad kunnen vormen.
2. Iedere speler neemt 5 voetstappen van één bepaalde kleur.
3. De oudste speler schudt de kaartjes en legt de stapel op de grond (afbeeldingen naar beneden).

Doel van het spel

De winnaar is de speler die aan het eind van het spel de meeste kaartjes verzameld heeft.

Spelregels

1. De jongste speler begint: hij neemt een kaartje van de stapel en bekijkt het onderwerp. De andere spelers mogen het onderwerp niet zien!
2. Hij legt zijn eerste voetstap neer (linker-voetstap) en legt het kaartje met de afbeelding naar beneden er naast.
3. Hij stapt op de voetstap en beeldt het onderwerp van het kaartje uit zonder woorden te gebruiken. Geluiden maken mag wel. ('Boeh', 'miauw' en 'tring-tring' is bijvoorbeeld toegestaan.)
4. De andere spelers proberen het onderwerp te raden door hard te roepen.
5. Zodra het onderwerp geraden is, is de beurt over. **Voor het juist raden van een onderwerp krijgt de speler die het geraden heeft geen punten, wel moeten alle spelers goed onthouden bij welke voetstap welk onderwerp hoort!**
6. De volgende speler (de op één na jongste) is nu aan de beurt. Hij neemt vast een kaartje van de stapel en houdt dit bij zich.
7. Hij begint vooraan, stapt op de allereerste voetstap (die van de eerste speler) en beeldt het onderwerp wat bij deze stap hoort uit (als hij het zich nog weet te herinneren!). De andere spelers kijken toe of hij het juiste onderwerp uitbeeldt. Zo ja, dan roepen ze het onderwerp weer. Staat hij het verkeerde uit te beelden, of hij weet het onderwerp niet meer, dan wordt er ingegrepen. Zie 'Ingrijpen'.
8. Als hij het onderwerp goed uitgebeeld heeft, mag hij doorgaan en een volgende voetstap neerleggen; nu eentje van zijn kleur. Hij legt het kaartje nu naast de voetstap en beeldt het onderwerp uit. De andere spelers proberen het onderwerp weer te raden. Zodra het goed geraden is, is de beurt voorbij.
9. De volgende speler (de op twee na jongste) is aan de beurt. Hij neemt vast een kaartje in de hand, maar begint bij de eerste voetstap, dan de tweede etc.
10. Steeds als de speler die aan de beurt is bij alle voetstappen de juiste onderwerpen heeft uitgebeeld, mag hij als laatste een voetstap van zijn kleur aanleggen en het kaartje uit zijn hand ernaast leggen (afbeelding naar beneden).
11. Het pad van voetstappen moet op een logische wijze gemaakt worden; links, rechts, links etc.
12. Alle spelers beginnen bij iedere beurt vooraan (bij de 1^e voetstap).

13. Naarmate het spel vordert en het aantal voetstappen groter wordt, moeten de spelers steeds meer onthouden en **de onderwerpen in de juiste volgorde uitbeelden**.

14. Zodra een speler zijn laatste voetstap heeft gespeeld (hij had er 5), moet hij wachten tot hij weer aan de beurt is. Als laatste moet hij alle voetstappen (vooraan beginnend) bewandelen en bij elke voetstap het juiste onderwerp uitbeelden. Als hem dat gelukt is, is het spel afgelopen en kan de score worden opgemaakt. Voor deze speler is geen extra beloning.

15. De spelers tellen het aantal kaartjes dat bij de voetstappen van hun kleur ligt.

16. De speler met de hoogste score (meeste kaartjes) wint het spel.

Ingrijpen

1. Als een medespeler denkt dat het verkeerde onderwerp uitgebeeld wordt, dan roept hij hard: 'FOUT'. De speler die staat uit te beelden pakt dan het desbetreffende kaartje en laat het zien.
2. Had hij het inderdaad fout, dan is zijn beurt meteen over. Hij mag aan het eind van het pad geen nieuwe voetstap neerleggen. Het kaartje dat hij aan het begin van zijn beurt van de stapel nam, houdt hij bij zich en gebruikt hij bij zijn volgende beurt.
3. Als hij het kaartje wel goed heeft uitgebeeld, gaat hij gewoon verder.

Aangepaste spelversie voor beginners / gevorderden

Voor spelers die nog maar net beginnen, kan 5 voetstappen per speler te veel zijn. Dit kan uiteraard ook een lager aantal worden. Oudere of ervaren spelers kunnen ervoor kiezen meerdere rondes achter elkaar te spelen waarbij de speler die het eerst 10 (of een ander aantal) kaartjes verzameld heeft, wint.

Afbeeldingen op de kaartjes STEP & MEMO

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1. Vliegtuig | 26. Telefoon |
| 2. Trommel | 27. Bezem |
| 3. Oor | 28. Step |
| 4. Rugzak | 29. Tennisracket |
| 5. Hond | 30. Fototoestel |
| 6. Vis | 31. Varken |
| 7. Banaan | 32. Wc / toilet |
| 8. Balletdanseressen | 33. Baby |
| 9. Kikker | 34. Piano |
| 10. Basketbal | 35. Tandborstel |
| 11. Koe | 36. Kip |
| 12. Zonnebril | 37. Hamer |
| 13. Bad | 38. Mond |
| 14. Kam | 39. Trein |
| 15. Gitaar | 40. Ijsje |
| 16. Vogel | 41. Aap |
| 17. Wekker | 42. Paraplu |
| 18. Hamburger | 43. Schaatsen |
| 19. Skiër | 44. Lippenstift |
| 20. Gym schoen | 45. Viool |
| 21. Boek | 46. Kangoeroe |
| 22. Schop | 47. Lamp |
| 23. Voetbal | 48. Fluitje |
| 24. Babyfles | 49. Kaarten |
| 25. Lam | 50. Auto |